

JUEGO DE LOS BARCOS

INSTRUCCIONES

El objetivo de esta actividad es introducir de forma entretenida a los ejes de coordenadas y, por tanto, a las gráficas.

También es un ejercicio de estrategia.

Se basa en el juego de los barquitos pero con dos modificaciones:

a. Los dos ejes utilizan números para las coordenadas.

b. Existe la posibilidad de coordenadas nulas y negativas. Es decir, tenemos los cuatro cuadrantes.

Observar cómo en el dibujo los ejes habituales se han convertido en líneas de cuadrados. Lo mismo pasa con los puntos, que en este caso se han convertido en cuadraditos. De esta forma se consigue trabajar con las mismas coordenadas que en el plano y seguir la misma dinámica del juego. Fijarse que los barcos pueden tener una parte sobre los ejes también. Esta parte tendría alguna coordenada nula.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se reparte una hoja a cada alumno según el modelo.

Se dan las instrucciones y, sobre todo, se insiste en que hay que decir limpiamente las coordenadas, primero la horizontal –aclarar lo que es horizontal– y la vertical –aclarar lo mismo–. Explicar cómo se ordenan los ejes respectivamente.

Por último señalar alguna estrategia. Por ejemplo, elegir una coordenada para decir y señalarla con un punto °. Si hemos tocado barco convertirla en una cruz x, finalmente si hemos hundido un barco señalar su contorno para saber que está eliminado. Los puntos adyacentes serían de agua puesto que no puede haber dos barcos en contacto.

COLOCACIÓN DE MIS BARCOS

									8										
									7										
									6										
									5										
									4										
									3										
									2										
									1										
-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
								-1											
								-2											
								-3											
								-4											
								-5											
								-6											
								-7											
								-8											

1 PORTA-AVIONES: 5 CUADRADOS:

2 ACORAZADOS: 4 CUADRADOS CADA UNO:

4 FRAGATAS: 3 CUADRADOS CADA UNA:

6 LANCHAS DESEMBARCO: 2 CUADRADOS CADA UNA:

ATAQUE AL ENEMIGO

									8										
									7										
									6										
									5										
									4										
									3										
									2										
									1										
-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8			
								-1											
								-2											
								-3											
								-4											
								-5											
								-6											
								-7											
								-8											

NORMAS:

1. Un disparo cada vez y de forma alternada. Si se acierta se repite el disparo hasta que se falle.
2. Los barcos se colocan horizontal o verticalmente sin que tengan ningún contacto.
3. Si en un disparo me aciertan en un barco diré: TOCADO. Si no aciertan AGUA. Si aciertan con el último cuadro del barco diré: HUNDIDO.
4. Gana el que primero logre hundir todos los barcos del contrario.